

PENGARUH MEDIA CANVA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA 1-61 PADANG

Thasya Agnes Yulika^{1*}, Zulminiati², Rakimahwati³, Resti Elma Sari⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info	Abstract
<p>Article History: Received: April 2025 Revised: Mei 2025 Accepted: Juni 2025 Published: Juni 2025</p> <p>Key Word : <i>Numeracy, Canva Media, Early Childhood</i></p>	<p>Teachers must be more inventive in developing creative, original, engaging, and enjoyable learning activities to enhance children's comprehension of learning because youngsters lack numeracy skills such as matching, comparing, sequencing, and counting a collection of objects. The purpose of this study is to ascertain how interactive Canva media affects the numeracy abilities of kids in the 5–6 age range at Kartika Kindergarten 1-61 Padang. This study employs a quasi-experimental methodology with a quantitative approach. Techniques for gathering data include documentation and testing. The 50 youngsters who attended Kartika Kindergarten 1-61 Padang made up the study's population. 40 youngsters made up the study's sample, 20 of whom were in the experimental class (class B2) and 20 of whom were in the control class (class B1). The normality, homogeneity, and hypothesis tests were employed in this study's data processing methodology. Using SPSS 30 and the t-test statistical method, hypothesis testing revealed a significance level of less than 0.05. According to the study's findings, the average pre-test and post-test scores for the experimental class that used Canva medium were 13.50 and 18.30, respectively. The mean pre-test and post-test scores in the PowerPoint-using control group were 13.15 and 14.10, respectively. The resulting data were homogeneous and regularly distributed. Furthermore, H_0 was rejected and H_a was accepted after the t-test findings showed that the sig value (2-tailed) was $<0.001 <0.05$. We may conclude that the numeracy skills of the pupils at Kartika Kindergarten 1-61 Padang are significantly impacted by interactive Canva media.</p> <p style="text-align: right;">Copyright © 2025 Thasya Agnes Yulika. et al This is an open access article under the CC-BY-SA license</p> 

Abstrak

Guru harus lebih inventif dalam mengembangkan kegiatan belajar yang kreatif, orisinal, menarik, dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap pembelajaran karena anak-anak kurang memiliki keterampilan berhitung seperti mencocokkan, membandingkan, mengurutkan, dan menghitung sekumpulan objek. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana media Canva interaktif memengaruhi kemampuan berhitung anak-anak dalam rentang usia 5–6 tahun di TK Kartika 1-61 Padang. Penelitian ini menggunakan metodologi kuasi-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi dan pengujian. 50 anak yang bersekolah di TK Kartika 1-61 Padang menjadi populasi penelitian. 40 anak menjadi sampel penelitian, 20 di antaranya berada di kelas eksperimen (kelas B2) dan 20 di antaranya berada di kelas kontrol (kelas B1). Uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis digunakan dalam metodologi pengolahan data penelitian ini. Dengan menggunakan SPSS 30 dan metode statistik uji-t, pengujian hipotesis menunjukkan tingkat signifikansi kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata skor pre-test dan post-test kelas eksperimen yang menggunakan media Canva masing-masing adalah 13,50 dan 18,30. Rata-rata skor pre-test dan post-test kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint masing-masing adalah 13,15 dan 14,10. Data yang dihasilkan homogen dan terdistribusi secara teratur. Selanjutnya, H_0 ditolak dan H_a diterima setelah hasil uji-t menunjukkan nilai sig (2-tailed) $<0,001 <0,05$. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berhitung siswa di TK Kartika 1-61 Padang dipengaruhi secara signifikan oleh media interaktif Canva.

Kata Kunci : Behitung, Media Canva, Anak Usia Dini

*Corresponding author:

Email Address: tagnesyulika@gmail.com

Copyright ©2025 Thasya Agnes Yulika

DOI: <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v6i1.10642>

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan, pendidikan anak usia dini disusun untuk menyediakan landasan yang kokoh bagi pembelajaran dan kemajuan di masa mendatang (Suyadi, 2014). Program yang bertujuan untuk memaksimalkan stimulasi dini bagi anak usia 0 hingga 8 tahun dikenal sebagai pendidikan anak usia dini (PAUD). "Masa keemasan" umumnya diakui mencakup anak-anak sejak lahir hingga usia delapan tahun. Anak-anak kecil dapat mengingat delapan puluh persen dari apa yang mereka dengar dan baca. Berbagai fakta dan angka harus diberikan kepada anak-anak oleh orang dewasa, termasuk orang tua, instruktur, dan lainnya (Suryana, 2018). Agar anak-anak mengembangkan kebiasaan memanfaatkan matematika, Piaget menyarankan agar mereka mempelajarinya dengan hal-hal nyata (lihat Utoyo, 2017). Konsep matematika seperti berhitung, angka, dan operasi dengan angka akan lebih mudah dipahami anak-anak dengan menggunakan ini. Menyortir, mengkategorikan, mencocokkan, dan menghitung adalah contoh prinsip pemecahan masalah berbasis matematika. Pentingnya mengajarkan keterampilan matematika kepada anak-anak, yang mencakup komponen kognitif terkait analitis dan numerasi, telah disorot oleh Zulminiati dkk. (2023). Sebagai alat untuk pemrosesan kognitif, matematika memainkan peran penting dalam mengendalikan cara kita berpikir dan mendorong dominasi teknologi (Rakimahwati, dkk., 2023).

Mencocokkan adalah kapasitas untuk memahami persamaan suatu objek, sebagaimana didefinisikan oleh Kimberly (2014), dan gagasan korespondensi satu-satu, yang menyiratkan mengetahui bahwa setiap angka dalam perhitungan berurutan berkaitan dengan satu objek. Dalam penghitungan, sebagaimana didefinisikan oleh Yasinta (2015), jumlah elemen suatu himpunan disebutkan secara numerik, seperti satuan, dua, tiga, dst. Kuantitas dan sistem bilangan membentuk landasan matematika, dan penghitungan merupakan ide mendasar dalam kerangka ini (Fadillah, 2012). Yanti, Turdjai, dan Kurniah (2017) menyatakan bahwa anak usia lima sampai enam tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung secara nyata (menghitung bilangan abstrak), oleh karena itu penting untuk mulai mengajarkan kemampuan berhitung sejak usia dini dengan menggunakan berbagai metode dan media yang sesuai. Anak pada usia ini belajar menjumlahkan dan mengurangi dengan menggunakan benda sehari-hari dan terlibat dalam permainan yang menyenangkan. Tujuannya adalah agar anak mampu berhitung dengan bilangan abstrak.

Media memegang peranan penting dalam pengembangan pengetahuan anak usia dini, menurut Wardaya dan Sumartini (2017). Tujuan media di dalam kelas adalah untuk membantu siswa dan guru mencapai tujuan pendidikan mereka. Berhitung merupakan bagian penting dalam membangun kemampuan berhitung yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung,

khususnya pemahaman tentang bilangan, memberikan dasar untuk memperoleh kemampuan matematika di luar apa yang diajarkan di sekolah dasar. Dasar yang kuat dalam konsep bilangan menjadi landasan bagi pengembangan kemampuan matematika, dan berhitung merupakan komponen penting matematika yang dibutuhkan untuk memperoleh kemampuan tersebut (Kementerian Pendidikan Nasional, 2007:1). Berbeda dengan kondisi dilapangan, sebagian besar anak memiliki permasalahan dalam mengimplementasikan kemampuan berhitung mereka. Terlihat jelas bahwa terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi anak, seperti dalam membedakan angka, sehingga anak kesulitan dalam berhitung.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di TK Kartika 1-61 Padang, banyak anak yang masih menghadapi kesulitan dalam berhitung, seperti dalam mencocokkan, mengurutkan, membandingkan, dan menghitung sekumpulan objek. Dalam observasi yang dilakukan, terlihat anak-anak sering kali menuliskan angka-angka secara terbalik dan tidak percaya diri saat pembelajaran. Misalnya, ketika diminta untuk menuliskan angka 7 anak menulis secara terbalik, banyak dari mereka yang kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap konsep dasar berhitung belum berkembang dengan maksimal. Selain itu, kurangnya semangat, dan antusiasme anak-anak saat mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran, anak-anak sering terlihat kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Beberapa di antara anak bahkan memilih untuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan guru saat memberikan pembelajaran. Situasi ini sepertinya disebabkan kurang optimalnya penggunaan platform yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian, dengan judul “Pengaruh Media Canva Interaktif Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-61 Padang”.

Metode

Metode kuantitatif berdasarkan pendekatan kuasi-eksperimental digunakan untuk penelitian ini. Tahun 2025 menandai selesainya proyek penelitian di Kartika Kindergarten 1-61 Padang. Sebanyak lima puluh anak menjadi subjek penelitian ini. Dua puluh siswa dari Kelas B2 menjadi kelompok eksperimen dan dua puluh siswa dari Kelas B1 menjadi kelompok kontrol; total empat puluh siswa berpartisipasi dalam penelitian ini. Pengujian dan dokumentasi merupakan sarana pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Jika distribusi data tidak sesuai dengan pola normal, maka digunakan uji normalitas. Para peneliti menggunakan uji ANOVA satu arah dalam perangkat lunak IBM SPSS statistic 30 untuk memastikan data berasal dari kelompok homogen. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk mengukur kemampuan berhitung anak selamat penelitian. sesuai dilaksanakan uji normalitas dan homogenitas, hasilnya menunjukkan bahwasanya penelitian bisa diteruskan dengan menguji hipotesis

memakai uji statistic parametric, yaitu “independent sample t-test”, dalam menentukan adakah perbedaan yang nyata diantara kedua kelompok.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini tergolong dalam jenis eksperimen memakai metode quasi eksperimen yang memiliki tujuan untu melihat pengaruh media canva interaktif terhadap kemampuan berhitung anak dengan pemberian intervensi khusus pada kelas eksperimen sedangkan untuk kelas control tidak terdapat intervensi yang dilakukan. Sampel yang dipakai yaitu anak berusia 5-6 tahun di TK Kartika 1-61 Padang. Yaitu pada kelas B2 dan B1 sebanyak 20 orang anak masing-masing kelas.

Tabel 1. Data Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen (B2)
Statistics

PreTest		
N	Valid	20
	Missing	20
Mean		13.50
Std. Error of Mean		.366
Median		13.50
Mode		12
Std. Deviation		1.638
Variance		2.684
Range		5
Minimum		11
Maximum		16
Sum		270

Data tersebut menunjukkan rata-rata sebesar 13,50, standar deviasi 1.638, nilai minimum 11, dan nilai maximum 16.

Tabel 2. Data Hasil Post-Test Kelas Eksperimen (B2)
Statistics

PostTest		
N	Valid	20
	Missing	20
Mean		18.30
Std. Error of Mean		.514
Median		18.00
Mode		18
Std. Deviation		2.296
Variance		5.274
Range		8
Minimum		15
Maximum		23
Sum		366

Data tersebut menunjukkan rata-rata nilai post-test 18,30 dengan standar deviasi 2,296, nilai minimum 15, dan nilai maximum 23

Tabel 3. Data Hasil Pre-Test Kelas Kontrol

PreTest		
N	Valid	20
	Missing	20
Mean		13.15
Std. Error of Mean		.406
Median		13.00

Mode	14
Std. Deviation	1.814
Variance	3.292
Range	7
Minimum	10
Maximum	17
Sum	263

Data tersebut menunjukkan rata-rata sebesar 13,15, standar deviasi 1.814, nilai minimum 10, dan maximum 17.

Tabel 4. Data Hasil Post-Test Kelas Kontrol

Statistics		
PostTest		
N	Valid	20
	Missing	20
Mean		14.10
Std. Error of Mean		.416
Median		14.00
Mode		15
Std. Deviation		1.861
Variance		3.463
Range		7
Minimum		11
Maximum		18
Sum		282

Data tersebut menunjukkan rata-rata sebesar 14.10 dengan standard deviasi 1.861, nilai minimum 11, dan nilai maximum 18. Data yang telah dianalisis pada table di

atas, pada kelas eksperimen dan control membuktikan terdapat perbedaan diantara kedua kelompok. Hal ini disebabkan oleh pemberian tiga kali intervensi (treatment) kepada anak sebelum dilakukan post-test dengan menggunakan media canva interaktif terhadap kemampuan berhitung anak yang dilakukan di kelas eksperimen dan penggunaan powepoint di kelas control. Terlihat adanya perbedaan hasil sesudah diberikan intervensi pada kedua kelas. Terjadi peningkatan skor dari total pre-test sebesar 270 dengan rata-rata 13,50 pada kelas eksperimen, kemudian setelah dilakukan intervensi dan post-test total skor bertambah menjadi 366 dengan rata-rata 18,30. Sementara itu, kelas control juga mengalami peningkatan, di mana skor pre-test sebesar 263 dengan rata-rata 13.15, setelah dilaksanakan intervensi dan post-test skor bertambah menjadi 282 dengan rata-rata 14,10.

Tabel 5. Hasil Perbandingan Pre-test dan Post-test Kemampuan Berhitung Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	Pre-test	Post-test	Selisih	Nama	Pre-test	Post-test	Selisi h
FAB	14	20	6	INA	14	15	1
GIB	11	19	8	SHA	11	12	1
ASK	15	22	7	MYS	15	16	1
ABI	13	18	5	RAN	14	15	1
HAZ	12	19	7	CHA	12	13	1
ASH	14	18	4	AQL	14	15	1
SHI	12	18	6	NAZ	16	17	1
ARS	16	20	4	AYR	10	11	1
MED	14	17	3	NAI	13	14	1
HAW	12	16	4	AKB	17	18	1
MAH	11	15	4	ATH	12	12	0
RAD	15	20	5	GHA	14	15	1
PAN	16	23	7	GIA	11	12	1
ADR	13	16	3	AND	15	16	1
ARS	12	15	3	RAZ	13	14	1
OLV	16	19	3	KHA	14	15	1
ALF	14	18	4	NAB	12	13	1
BIH	12	15	3	FAH	13	14	1
KEY	13	17	5	YUD	12	13	1
PAL	15	21	6	IBR	11	12	1
Jumlah	270	366	97	Jumlah	263	282	19
Rata-rata	13,50	18,30	4,85	Rata-rata	13,15	14,10	0,95

Sesuai dilaksanakan pengujian normalitas dan homogenitas, hasilnya menunjukkan bahwasanya kedua kelas memiliki distribusi normal dan varians yang homogen. Oleh karena itu, penelitian bisa diteruskan dengan menguji hipotesis memakai uji statistic parametric, yaitu :*independent sample t-test*".

Tabel 6. Uji Hipotesis Sample T-test Post-test

		Group Statistics			
	Kelas	N	M	Std.	Std.
			ea	Dev	Err
			n	iasi	or
				on	Me
					an
H	Post	2	1	2.29	.51
	Test	0	8.	6	4
a	Kelas		3		
	Eksperi		0		
s	men				
	Post	2	1	1.86	.41
i	Test	0	4.	1	6
	Kelas		1		
l	Kontrol		0		

Pada table tersebut menunjukkan bahwasanya mean pada kelas eksperimen yaitu 18.30 dan kelas control 14.10. Selanjutnya agar dapat mengetahui apakah terdapat pada kelas tersebut dilaksanakan analisis pada table dibawah :

Tabel 7. Uji Independent Sample T-test Post-Test

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
H	Equal variances assumed	.051	.822	.640	38	.263	.350	-.757	1.457	
	Equal variances not assumed			.640	37.611	.263	.350	-.757	1.457	

Menurut table tersebut, terlihat bahwa nilai signifikansi (sig) pada "*levene's test if variance*" yaitu $<0.000 < 0.05$. Nilai ini mengartikan bahwa signifikansinya terbesar $<0.001 < 0.05$ sehingga bisa dianggap bahwasanya varians kedua kelas tersebut bersifat homogen. Selanjutnya, mengacu pada table yang sama, nilai sig (2-tailed) < 0.05 . Dengan demikian , kesimpulan yang bisa didapat bahwasanya hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Kriteria dalam pengambilan keputusan dapat ditentukan melalui pengukuran sebagai berikut : jika nilai sig (2-tailed) < 0.05 , lantas kesimpulan yang diambil bahwasanya ada dampak yang signifikan. Jika nilai menunjukkan sebaliknya, maka hasil tersebut dianggap tidak signifikan. Berdasarkan temuan yang dihasilkan, nilai sig (2-tailed) yaitu $<0.001 < 0.5$, sehingga kesimpulannya yaitu hasilnya signifikan. Sehingga penelitian ini membuktikan bahwa media canva interaktif terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Kesimpulan

Dampak penggunaan media Canva interaktif terhadap kemampuan matematika anak usia 5 hingga 6 tahun telah menjadi subjek banyak penelitian. Peningkatan yang signifikan secara statistik diamati pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint dalam penelitian ini. Pada kelompok eksperimen, skor rata-rata pra dan pasca tes peserta meningkat dari 13,50 menjadi 18,30, sedangkan pada kelompok kontrol, angka

tersebut adalah 13,15 menjadi 14,10. Hipotesis alternatif (H_a) didukung, yang menunjukkan bahwa Canva efektif dalam mengajarkan berhitung, dengan nilai sig (2-tailed) $<0,001 <0,05$. Sehingga anak dapat menghitung gambar sejumlah 1-10, mencocokkan gambar sejumlah 1-10, menyebutkan angka secara acak, mengetahui angka dari yang terbesar ke terkecil, mengetahui angka dari yang terkecil ke terbesar, serta dapat melakukan pembelajaran melalui aktivitas media canva. Oleh karena itu, media canva dapat menjadi solusi inovatif dalam pengajaran berhitung pada tingkat pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Aisyah, S. 2012. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2(3).
- Arikunto (2019). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arkas, N., & Rakimahwati, R. (2023). Bermain Pohon Angka Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Konsep Bilangan pada Anak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(3), 2650-2658.
- Arsyad, Azhar. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Dacholfany, M. I., & Hasanah, U. (2021). Pendidikan anak usia dini menurut konsep islam. Amzah.
- Daryanto, (2013), Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung : Yrma Widya
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media.
- Fadillah, M. (2012). Desain pembelajaran PAUD. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadillah, M. (2016) Edutainment pendidikan anak usia dini menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, dan menyenangkan. Jakarta : Prenademia Group
- Febrizalti, Tari, Saridewi. 2020. Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika. Jurnal Pendidikan Tambusai
- Isrokatun, I., Hanifah, N., Maulana, M., & Suhaebar, I. (2020). Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning. UPI Sumedang Press.
- Khadijah, K. (2016). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan. IKAPI.
- Krogh, S., & Slentz, K. (2001). The early childhood curriculum. Routledge.
- Maghfiroh, Shofia & Suryana, Dadan. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Maisarah. (2019). Matematika dan Sains Anak Usia Dini.
- Mulyasa. (2012). Manajemen PAUD. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 16. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Reid, K. (2016). Counting on it: Early numeracy development and the preschool child.

- Sujiono (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Indeks
- Sipayung, Y. R. (2021). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva bagi psm satya dharma gita. *Jurnal Bakti Humaniora*, 1(1).
- Sugiyono.(2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sumardi, Lutfi Nur, dkk. (2017). Kemampuan Mateamtika Anak Usia 5-6 Tahun di Kober AlHidayah Kecamatan Cikoneng Kabupaten Ciamis. *Jurnal Paud Agapedia*.
- Suryana, D (2018). Pendidikan anak usia dini: stimulasi dan aspek perkembangan anak. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Suryana, D. (2013). Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran. Prenada Media.
- Susanto. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Indonesia, Kencana
- Susanto, Ahmad. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan teori). Jakarta : Bumi Aksara
- Suyadi. (2014). Teori Pembelajaran Anak Usia Dini (pp. 22–23). Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, S., & Novidha, F. (2008). Strategi pendidikan anak: pengenalan dengan matematika, sains, seni, bahasa, dan pengetahuan sosial. Hikayat.
- Syafdaningsih, M. P., Rukiyah, M. P., & Utami, F. (2020). Pembelajaran Matematika anak usia dini. Edu Publisher.
- Utoyo, S., & Pd, M. (2017). Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Utoyo, Setiyo, Irvin Novita Arifin (2017). Permainan Matematika Ku. Gorontalo. Ideas/ Publishing
- Wijana D Widarmi. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wijaya, Abung Supama, et al. "Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru PAUD di Kabupaten Bogor." *Surya Abdimas* 6.3 (2022): 527-536.
- Yani, J. A. Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Zulminiati, Z., U. Salamah, and D. Roza. "Preliminary Research Media Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. Murhum: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2), 666–676." 2023,